

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan di abad ke-21 harus inovatif dan adaptif untuk mendorong pertumbuhan keterampilan kritis, kerja sama tim, komunikasi, dan kreativitas. Globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat memungkinkan pendidikan menjadi lebih adaptif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan terkini.<sup>1</sup> Mengingat hal ini, strategi pengajaran yang menarik dan interaktif menjadi semakin penting untuk memicu minat siswa dalam belajar dan menghasilkan pengalaman pendidikan yang berharga. Memastikan bahwa nilai-nilai lokal dan nasional tetap diajarkan secara efektif dalam menghadapi perubahan global merupakan salah satu isu yang dihadapi pendidikan di abad ke-21. Salah satu prinsip utama yang harus dijunjung tinggi dalam lingkungan Indonesia adalah kebinekaan, lebih khusus lagi, keberagaman yang membentuk masyarakat Indonesia.<sup>2</sup>

Siswa harus diajarkan informasi tentang keberagaman ini secara kontekstual agar mereka dapat mengintegrasikan dan menggunakan gagasan keberagaman dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya pendidikan kebinekaan tidak hanya terletak pada pemahaman terhadap keragaman, tetapi juga pada penanaman sikap toleransi, rasa hormat, dan keterbukaan terhadap perbedaan. Di era global yang semakin terhubung ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami lingkungan lokal mereka, tetapi juga bagaimana kebinekaan tersebut merupakan kekayaan yang harus dijaga dalam

---

<sup>1</sup> Restu Rahayu, Sofyan Iskandar, and Yunus Abidin, "Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.

<sup>2</sup> Pinton Setya Mustafa and Wasis Djoko Dwiyo, "Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Indonesia Abad 21," *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 3, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>.

skala yang lebih luas.<sup>3</sup> Pembelajaran yang mampu memfasilitasi pemahaman ini akan sangat berperan dalam membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan dengan tetap menjaga nilai-nilai kebangsaan.

Pendidikan Pancasila sangat penting dalam membentuk akhlak siswa sekolah dasar. Sebagai landasan negara dan cara hidup bangsa Indonesia, Pancasila mengandung prinsip-prinsip moral dan etika yang perlu ditanamkan kepada anak-anak sejak usia dini. Siswa dapat mempelajari ide-ide dasar persatuan, gotong royong, toleransi, dan patriotisme melalui pendidikan Pancasila, yang akan menjadi landasan karakter mereka di masa depan.<sup>4</sup> Dengan menerapkan nilai-nilai ini, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan global yang tetap menjunjung tinggi identitas kebangsaan. Pendidikan Pancasila juga membangun kesadaran sosial yang kuat, menciptakan generasi yang lebih peduli terhadap sesama dan lingkungan sekitarnya.

Pendidikan Pancasila memberikan kontribusi terhadap pengembangan sikap positif, termasuk menghargai keberagaman, menegakkan keadilan, dan saling menghormati, di tingkat sekolah dasar. Siswa didorong untuk menjadi warga negara yang baik, sadar sosial, dan sadar lingkungan melalui nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Mengingat keragaman budaya dan agama di Indonesia, pendidikan Pancasila merupakan alat penting untuk mempromosikan rasa kebersamaan di seluruh negeri.<sup>5</sup> Melalui pendidikan ini, siswa tidak hanya belajar menghormati perbedaan, tetapi juga diajarkan bagaimana berkontribusi positif dalam menjaga keutuhan bangsa. Pendidikan Pancasila juga membantu membentuk sikap bertanggung jawab yang esensial dalam membangun masyarakat yang harmonis dan inklusif.

---

<sup>3</sup> Nizwardi Jainus, "Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (2022): 3011.

<sup>4</sup> T Heru Nurgiansah, "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>.

<sup>5</sup> R Afrinida, "TANTANGAN PENDIDIKAN PANCASILA," *R Afrinida - 2021 - Osf.Io*, 2021.

Ada beberapa karakteristik Pendidikan Pancasila diantaranya, sebagai sarana untuk pengembangan pendidikan Pancasila dan Pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan untuk mewujudkan rakyat yang demokratis dalam membangun peradaban negara Indonesia. Selanjutnya sebagai fasilitas edukatif dalam mendidik manusia yang mempunyai rasa cinta tanah air dan bangga dengan segala budaya Indonesia serta menjalankan sila-sila Pancasila dan undang-undang dasar negara republik Indonesia tahun 1945. Selanjutnya sebagai wahana untuk mendemonstrasikan perilaku gotong royong dan keadilan sosial yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya kesatuan bangsa Indonesia. Berorientasi kepada penumbuhkembangan karakter dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas, jujur, dan bertanggung jawab.<sup>6</sup> Tujuan utamanya adalah membentuk generasi muda yang memiliki karakter Pancasila dan mampu berkontribusi aktif dalam pembangunan bangsa.

Henry Randal Waite berpendapat sebagai berikut, "*The science of citizenship, the relation of man, the individual, to man in organized collections, individual in his relation to the state*" (ilmu pengetahuan kewarganegaraan, hubungan seseorang dengan orang lain dalam perkumpulan-perkumpulan yang terorganisir, hubungan seorang individu dengan Negara).<sup>7</sup> Teori ini menjelaskan bahwa Pendidikan kewarganegaraan dapat terlihat jika kita melakukan hubungan atau bersosialisasi dengan orang lain. Dalam hal ini, matpel pendidikan pancasila sudah memuat materi yang mengkaji bagaimana manusia bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya. Materi kebinekaan Indonesia perlu didalami oleh siswa agar siswa dapat memahami bahwa pancasila sebagai dasar negara Indonesia, dan pancasila dijadikan sebagai pedoman hidup dalam menjalankan kehidupan bernegara.<sup>8</sup> Pendidikan Pancasila juga

---

<sup>6</sup> (Febriansyah, 2017)

<sup>7</sup> Sarah Dryden-Peterson, "Civic Education and the Education of Refugees," *Intercultural Education* 31, no. 5 (2020), <https://doi.org/10.1080/14675986.2020.1794203>.

<sup>8</sup> Sarkadi, "The Application of Mobile Learning for University Students in the Pancasila Education Modul in Developing Character of Students' Empathy," *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 9 (2020): 3825–33, <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080905>.

berperan penting dalam membekali generasi muda dengan kemampuan berpikir kritis dan adaptif untuk menghadapi tantangan globalisasi dan perubahan zaman.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil studi pendahuluan dan analisis kebutuhan dengan cara observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan di SDN Pondok Labu 12 pada hari selasa, 3 September 2024. Peneliti menemukan terjadi beberapa kesenjangan atau masalah yang terjadi di sekolah tersebut. Berlandaskan hasil dari observasi peneliti selama di sekolah tersebut, peneliti melihat sendiri bahwa guru hanya menggunakan buku selama 4 pertemuan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran, tentu hal ini tidak sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa dalam kurikulum merdeka, siswa diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar atau referensi belajar. Hasil observasi peneliti juga sama dengan hasil observasi dalam penelitian yang dilakukan oleh Nugroho.<sup>9</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan dokumentasi terhadap hasil nilai asesmen formatif di kelas 4B SDN Pondok Labu. Peneliti mendapatkan data nilai mata pelajaran pendidikan pancasila bahwa sebanyak 70% siswa masih mendapatkan nilai dibawah ketentuan minimum dalam mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi kebinekaan Indonesia. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas 4. Beliau mengatakan bahwa pemahaman mengenai mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi kebinekaan Indonesia di kelas tersebut masih rendah. Masalah ini hampir terjadi setiap tahun ajaran, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu (1) Peserta didik belum memahami keberagaman daerah, (2) Guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi kebinekaan Indonesia, (3) Media pembelajaran untuk materi kebinekaan Indonesia masih belum tersedia. Dari ketiga faktor tersebut, peneliti melihat ada faktor yang harus segera diatasi secepatnya yaitu faktor

---

<sup>9</sup> Muhamad Khabib Cahyo Nugroho and Grendi Hendrastomo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X," *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora* 12, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>.

mengenai terbatas nya media pembelajaran pada materi kebinekaan Indonesia.

Berdasarkan wawancara tersebut, peneliti kemudian menyebarkan angket kepada seluruh peserta didik untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hasil angket menunjukkan bahwa 87% peserta didik merasa kesulitan memahami materi kebinekaan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan 92% peserta didik lebih memilih pembelajaran menggunakan media *game* karena mereka merasa lebih termotivasi, antusias, dan tidak mudah bosan saat proses belajar berlangsung. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *game* yang tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Kebinekaan Indonesia Maka dari itu peneliti membuat keputusan dengan membuat media pembelajaran berbasis *Game board* materi kebinekaan Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian sebelumnya mengenai materi kebinekaan Indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran tentang keberagaman budaya, suku, agama, dan adat istiadat di Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa di jenjang pendidikan dasar. Menurut penelitian dari Cikka, pemahaman siswa tentang kebinekaan Indonesia dapat membantu mengembangkan sikap toleransi, kerja sama, dan menghargai perbedaan, yang merupakan elemen kunci dalam pendidikan karakter.<sup>10</sup> Namun, tantangan utama dalam pengajaran materi ini adalah bagaimana menyampaikan konsep kebinekaan yang abstrak menjadi lebih konkrit dan relevan bagi siswa, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD).

Penelitian lain oleh Putri, mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif, seperti penggunaan media visual dan

---

<sup>10</sup> Hairuddin Cikka, M. Iksan Kahar, and Nur Eka Wahyuningsih, "Problematika Guru Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan 3, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.55273/karangan.v3i2.137>.

permainan, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kebinekaan.<sup>11</sup> Mereka menemukan bahwa siswa cenderung lebih antusias dan terlibat aktif ketika materi kebinekaan disajikan dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan. Hal ini juga sejalan dengan hasil studi yang dilakukan oleh Pratama, yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek atau permainan berbantuan teknologi dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap kebinekaan Indonesia serta memotivasi mereka untuk lebih menghargai perbedaan.<sup>12</sup>

Oleh karena itu, pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti *Game board* atau media digital, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka mengenai kebinekaan Indonesia. Walaupun memiliki kesamaan dalam hal materi kebinekaan Indonesia, peneliti menemukan adanya gap atau celah signifikan dalam pengembangan media pembelajaran terkait materi tersebut. Salah satu celah yang teridentifikasi adalah belum adanya media pembelajaran berbasis *Game board* yang dikombinasikan dengan teknologi *augmented reality (AR)*.

Padahal, integrasi teknologi AR dalam media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Teknologi ini memungkinkan siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep kebinekaan secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan objek-objek virtual yang relevan, sehingga mereka dapat merasakan langsung visualisasi budaya, suku, dan keberagaman Indonesia. Integrasi *Game board* dan *AR* bisa menjadi inovasi dalam pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan belajar di era digital, yang mendukung pembelajaran berbasis eksplorasi dan kolaborasi.

---

<sup>11</sup> Putri Miranti and Lili Dasa Putri, "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Jendela PLS* 6, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>.

<sup>12</sup> F I P Pratama, A Kristiyanto, and ..., "Character Values of Third Grade Slow Learner in Character Education at the Inclusive Elementary School," *JPI (Jurnal Pendidikan ...)*, 2021, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/28838>.

Kebaruan dari produk yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbasis *Game board* dengan integrasi teknologi *augmented reality* (AR), terletak pada beberapa aspek inovatif. Pertama, *Game board* ini akan menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, menggabungkan elemen permainan tradisional dengan teknologi digital yang canggih. Hal ini memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui eksplorasi, bermain, dan interaksi langsung dengan materi kebinekaan Indonesia, yang biasanya disampaikan secara tradisional dan cenderung pasif.

Kedua, integrasi AR memberikan dimensi tambahan dalam pembelajaran. Siswa dapat memindai kartu atau elemen di *Game board* menggunakan perangkat mereka, dan melihat visualisasi virtual yang memperkaya pengetahuan mereka tentang budaya, suku, dan tradisi Indonesia secara lebih nyata. Teknologi AR memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman yang lebih mendalam, seperti melihat tarian tradisional atau pakaian adat dalam bentuk 3-D, yang tidak mungkin dilakukan dengan media pembelajaran tradisional.<sup>13</sup>

Ketiga, produk ini juga menekankan pada inklusi teknologi yang belum banyak diterapkan dalam pembelajaran materi kebinekaan Indonesia, menjadikannya inovasi yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad 21, serta sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut kreativitas dan kemandirian siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang diatas, sehingga penelitian ini sangat penting untuk teliti. Berlandaskan dari hasil analisis kebutuhan pada peserta didik kelas IV di SDN Pondok Labu 12, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Board* Materi Kebinekaan Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

---

<sup>13</sup> E Risdianto, “Development of Blended Learning Based on Web and Augmented Reality,” *1st International Conference on Educational Sciences ...* (academia.edu, 2019), <https://www.academia.edu/download/58780365/ICETEP035.pdf>.

## B. Identifikasi Masalah

Didasarkan pada pemaparan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diketahui masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.
2. Pada saat mengajar guru masih menggunakan metode tradisional yang membuat suasana belajar tidak menarik.
3. Karakteristik siswa yang suka bermain namun pembelajaran di kelas terlalu serius dan menegangkan
4. Nilai rata-rata siswa pada materi kebinekaan Indonesia dibawah kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP).

## C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembiasan dan perluasan dari pokok masalah, maka dari itu peneliti membatasi masalah penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Game board* materi kebinekaan Indonesia pada Siswa kelas IV Sekolah Dasar, sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya materi kebinekaan Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD/MI.
2. Produk yang dikembangkan yaitu dalam bentuk *Game board* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD/MI yang didesain sesuai dengan analisis kebutuhan Siswa dan Guru.
3. Analisis kebutuhan hanya dilaksanakan di SDN Pondok Labu 12.

Dengan pembatasan masalah ini diharapkan penelitian dapat lebih efektif dan efisien sehingga memudahkan peneliti dalam mencapai tujuan penelitian.

#### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Game board* yang dapat meningkatkan hasil belajar materi kebinekaan Indonesia secara efektif dan efisien untuk siswa kelas IV di SDN Pondok Labu 12?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Game board* yang dapat meningkatkan hasil belajar materi kebinekaan Indonesia secara efektif dan efisien untuk siswa kelas IV di SDN Pondok Labu 12?

#### E. Kegunaan Hasil Penelitian

Dari beberapa hal yang sudah peneliti paparkan diatas, oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan secara teoritis dan praktis bagi dunia Pendidikan. Adapun mengenai kegunaan hasil penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan yang bermanfaat bagi pendidik, sehingga dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis *Game board* materi kebinekaan Indonesia pada Siswa kelas IV Sekolah Dasar.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan pandangan, data serta ilmu pengetahuan kepada siapa saja yang bergelut dalam dunia Pendidikan.

- c. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru atau orang tua untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar materi kebinekaan Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar.
- d. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk mengemas suatu pembelajaran yang menarik khususnya untuk siswa sekolah dasar agar hasil yang diperoleh dapat maksimal.

## 2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik  
Memberi suatu referensi kepada guru agar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Game board* untuk menciptakan pengalaman belajar siswa yang lebih efektif dan menyenangkan sehingga akan berdampak baik bagi hasil belajar siswa dan pengetahuan yang lebih luas.
- b. Bagi Siswa  
Sebagai salah satu pilihan pembelajaran yang menyenangkan atau mencoba pengalaman baru saat belajar materi kebinekaan Indonesia, sehingga persepsi bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila itu tidak menarik akan hilang.
- c. Bagi Orang Tua Siswa  
Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan alat bantu dalam mengajarkan anaknya materi kebinekaan Indonesia di rumahnya masing-masing.
- d. Bagi Peneliti selanjutnya  
Sebagai tambahan landasan atau referensi terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Game board* materi kebinekaan Indonesia pada Siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan penelitian ini sehingga menjadi lebih baik dan optimal.